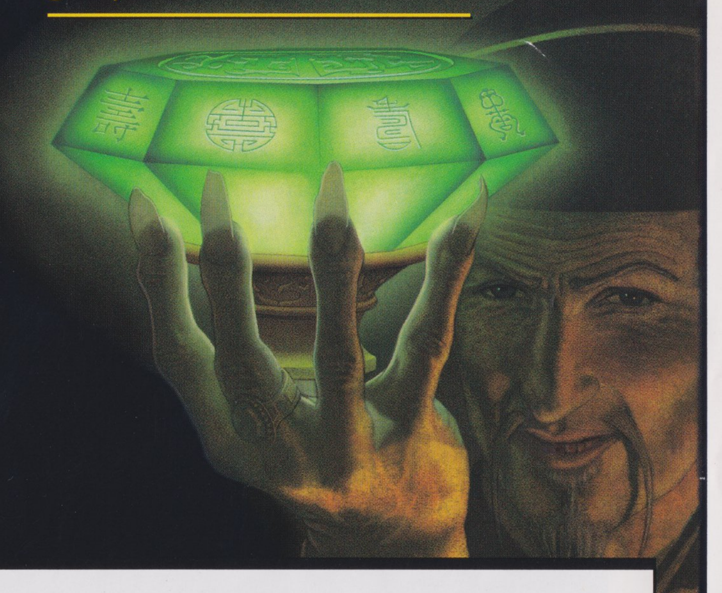


MINI~SPIELFÜHRER



SANCTUARY WOODS®

Ripley's Believe It or Not!®

DAS RÄTSEL DES MASTER LU™

—TEXT—
Hope Hickli

—DESIGN—
Annette Morin

—ILLUSTRATION—
Calvin Jones

MINI~SPIELFÜHRER



SANCTUARY WOODS®



EINLEITUNG

Unsere Geschichte beginnt 1936 in Ägypten. Der Abenteurer Robert L. Ripley, der mit seinen "*Ripley's Believe It or Not!*"-Museen berühmt geworden ist, wird von zwei Banditen, die ihn umbringen wollen, durch die Wüste Sahara verfolgt. Ihre gefährliche Verfolgungsjagd zieht sich durch Sanddünen im Abendlicht, bis Ripley seine Tasche fallen läßt und erschöpft an einem steinernen Monolithen zusammenbricht. Als die beiden Verbrecher ihre Gewehre heben, um ihren Plan zu vollenden, durchbricht ein unheimliches Heulen die Stille. Erschreckt fliehen die beiden Banditen mit Ripleys Tasche, lassen Ripley jedoch am Leben. Es ist die "sprechende" Statue von Memnon, an die Ripley sich anlehnt, und diese rettete gerade sein Leben.



Ripley kehrt mit seiner weiblichen Begleitung Mei Chen zurück nach New York City, um dort feststellen zu müssen, daß sein Büro von den Banditen durchsucht worden ist. Sein treuer Geschäftspartner Feng Li ist an einen Stuhl gefesselt, seines Lebens bedroht von einer giftigen Kobraschlange, die sich direkt



vor ihm im Zimmer befindet. Es liegt an Ihnen, Feng Li zu befreien und die Schlange möglichst unversehrt einzufangen.

Ist die direkte Gefahr erst einmal abgewendet, erfährt Ripley, daß die Verbrecher nach einem “Schlüssel“ für das Geheimnis um das Grab des Ersten Kaisers von China suchten. Wer auch immer den Schlüssel findet, wird in der Lage sein, in den Besitz des meist begehrten Schatzes dieser Grabstätte zu gelangen: das kaiserliche Siegel des Ersten Kaisers, ein wirksamer Talisman, der seinem Besitzer grenzenlose Macht verleiht. In einem Wettlauf mit der Zeit müssen Robert Ripley und Mei Chen diesen Schlüssel finden und das kaiserliche Siegel für sich gewinnen, bevor die noch unbekannten Feinde es für ihre dunklen Machenschaften mißbrauchen können.

Jetzt liegt es an Ihnen, die Welt auf der Suche nach dem Schlüssel zu durchkämmen, antike Symbole zu entziffern, sich Eingang zur Grabstätte des Kaisers zu verschaffen und das kaiserliche Siegel vor Ripleys Feinden zu retten... und natürlich all das zu überleben!
Aber zunächst: So funktioniert der Mini-Spielführer...



MINI~SPIELFÜHRER

Dieser kleine Spielführer soll Ihnen eine Einführung zu Das Rätsel des Master Lu geben. Der Mini-Spielführer teilt sich in zwei Abschnitte, welche die ersten beiden Schauplätze repräsentieren, die Ripley während des Spielverlaufs besucht.

HINWEISE: Jeder Abschnitt beinhaltet Hinweise für alle Rätsel, die sich an einem Schauplatz finden lassen.

▲ *Level 1* der Rätselhinweise wird Ihnen die richtige Richtung weisen.

▲ *Level 2* liefert wichtigere Hinweise, lenkt Sie in Richtung genauerer Lösungen.

△ *Level 3* wird Ihnen detaillierte Hinweise geben, wie Sie das Rätsel lösen müssen. Sie können mit einem Blatt Papier die Hinweise abdecken, damit Sie nur dasjenige Level sehen können, das Sie lesen wollen. (Hinweis: Bei einigen Rätseln oder Rätselteilen gibt es nur ein oder zwei Hinweisniveaus.)



Allgemein: Im Mini-Spielführer verwenden wir allgemeine Verben (so wie ziehen/drücken, öffnen/schließen, eintauchen, binden), um verschiedene Handlungen zu umschreiben. Diese stimmen mit dem BENUTZEN-Symbol auf der Spieloberfläche (der Hand, die nach oben weist) überein. BETRACHTEN bezeichnet die Verwendung des Lupensymbols und NEHMEN das Symbol mit der Hand, die nach unten weist. LEGEN bezieht sich auf das Anklicken eines Gegenstands aus dem Bestand und seiner Kombination mit entweder einem anderen Gegenstand aus dem Bestand oder einem Gegenstand vom Spielbildschirm. Die Verben KAUFEN, GEHEN und SENDEN, die in den Posh-Express-Büros verwendet werden, beziehen sich auf die Gesprächsmöglichkeiten mit den Beamten.





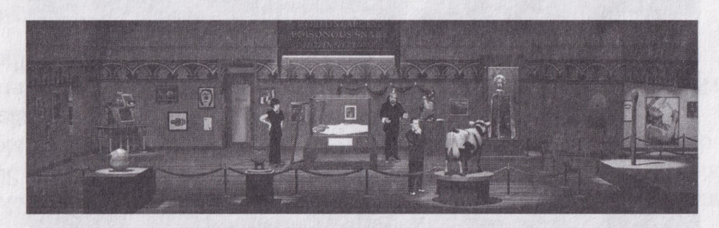
NEW YORK

Kobra

▲ Sie müssen schnell handeln, um Feng Li vor der Kobra zu retten. Warten Sie zu lange, werden sowohl Ripley als auch Feng Li sterben. Schauen Sie sich schnell nach etwas um, was Ripley aus dieser Zwangslage befreien könnte.

▲ Ripley könnte die Schlange mit dem Samurai-Schwert erschlagen, das sich auf dem Dokumentenschrank befindet... Sie würden dann aber Ripleys wertvollstes Ausstellungsstück vernichten. Was könnte Feng Li noch helfen?

△ Nehmen Sie die Greifschlinge, um die Schlange einzufangen. Auf diese Weise retten Sie Feng Li das Leben und die Schlange bleibt unversehrt.



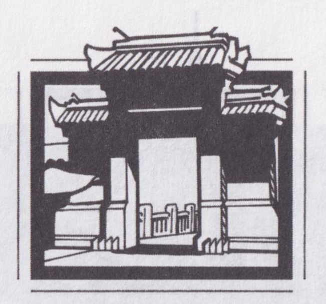
Posh Express

▲ Peiping ist im Frühling wunderschön.

▲ Ripley sagte, daß Peiping im Frühling wunderschön ist.

△ Reisen Sie nach Peiping.





PEIPING

Posh-Express-Büro...

▲ Achten Sie darauf, daß Ripley alles hat, was man im Ausland benötigt.

▲ Dies ist die Zeit, in der es noch keine Kreditkarten gab.

△ Tauschen Sie ein paar US-Dollar gegen chinesische Yen.





Hof der Schmiede (an der Peiping-Straße)

ZERBROCHENES RAD

▲ Dieses Rad besteht nicht *nur* aus Metall... Wird der in der Gasse hockende arme Mann es bemerken?

▲ Versuchen Sie es mitzunehmen. Nun... wenn Ripley die Konsequenzen seiner kriminellen Tat überleben sollte, nehmen Sie alles, was Sie noch kriegen können, und leben Sie weiter.

△ Wenn das Rad in Ripleys Händen zerbricht, lösen sich sieben Speichen aus der Radnabe. Sie können diese ruhig mitnehmen - der Bettler hat ein Auge auf die Metallfelge geworfen.

REBUS-AMULETT

▲ Im Hof der Schmiede sehen Sie einen Gegenstand, der gut ins Odditorium passen würde. Sie lernen außerdem etwas Wichtiges über den Bettler.

▲ Hier ist eine Kuriosität zu finden - wenn Sie bereit sind, in einem Müllhaufen zu wühlen, um sie zu ergattern.

△ In dem Müllhaufen in der Nähe des dort hockenden Bettlers befindet sich ein chinesisches Rebus-Amulett. Schauen Sie auf den Müllhaufen, nachdem Sie in den Raum geschaut haben, und Sie werden sehen, daß der Bauer Metall sammelt, um es an den Schmied zu verkaufen. Gut zu wissen, falls Sie erwägen, Metall einzustecken. Nun: Geben Sie dem Bauern ein paar Yen für das Amulett, und es gehört Ihnen.



Bettler

▲ Uhps. Wenn Sie einmal den Fehler gemacht haben, in den Hof der Schmiede zu gehen oder mit diesem verdammten Bettler zu sprechen, wird er Ripley nie mehr in Ruhe lassen. Er wird Ripley genauestens beobachten, die Polizei immer dann rufen, wenn Ripley versucht, etwas von seinem kostbaren Schrott mitzunehmen oder irgend etwas anderes tut, das seinen Verdacht erregt. Sie müssen einen Weg finden, Ripley diesen Bettler vom Hals zu schaffen.

▲ Wenn Sie seine Begeisterung für Schrott ausnutzen, könnten Sie vielleicht einen Weg finden, ihn abzulenken. (Es liegt nichts herum, von dem er nicht davon ausgehen würde, daß es ihm gehört.)

△ Wie wär's mit dem Soldatenhelm, welcher der alten Dame gehört, die die Vögel füttert? (Siehe *Peiping Straße* weiter unten, um genauer herauszufinden, wie Sie ihn von ihr bekommen können.)



Den Bettler ablenken

▲ Jetzt haben Sie einen Gegenstand aus Metall, den der Bauer haben will: Lassen Sie ihn sich dafür etwas Mühe geben.

▲ Er ist fürchterlich klein, dieser Bauer.

△ Versuchen Sie, den Gegenstand irgendwo außerhalb der Reichweite des Bauern zu plazieren, z.B. auf dem Vordach der Schmiede.

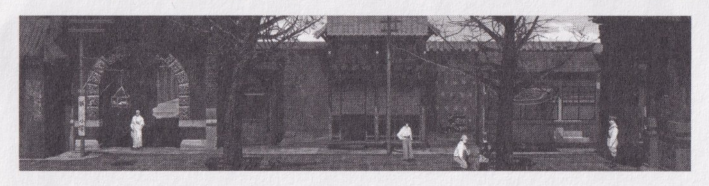
Peiping Straße

Alte Dame

▲ Wenn Sie die alte Dame davon überzeugen können, sich von dem Metallhelm zu trennen, können Sie diesen verwenden, um den Bauern abzulenken.

▲ Sie wird ihn nicht verkaufen, aber vielleicht besitzt Ripley etwas, das sie gerne hätte.

△ Es ist immer gut, etwas gemeinsam zu haben. Wenn Sie sich genauer den Metallhelm anschauen, in dem sich ihr Vogelfutter befindet, können Sie entdecken, daß es sich um einen Soldatenhelm aus dem 1. Weltkrieg handelt. Zeigen Sie ihr Ripleys Kriegsfoto, und sie wird ihm das Foto ihres Schatzes zeigen, der damals ebenfalls im Krieg war. Anschließend wird sie sich glücklich schätzen, Ripley den Helm im Tausch gegen sein Foto abzutreten.





Zugang zur Halle der Klassiker

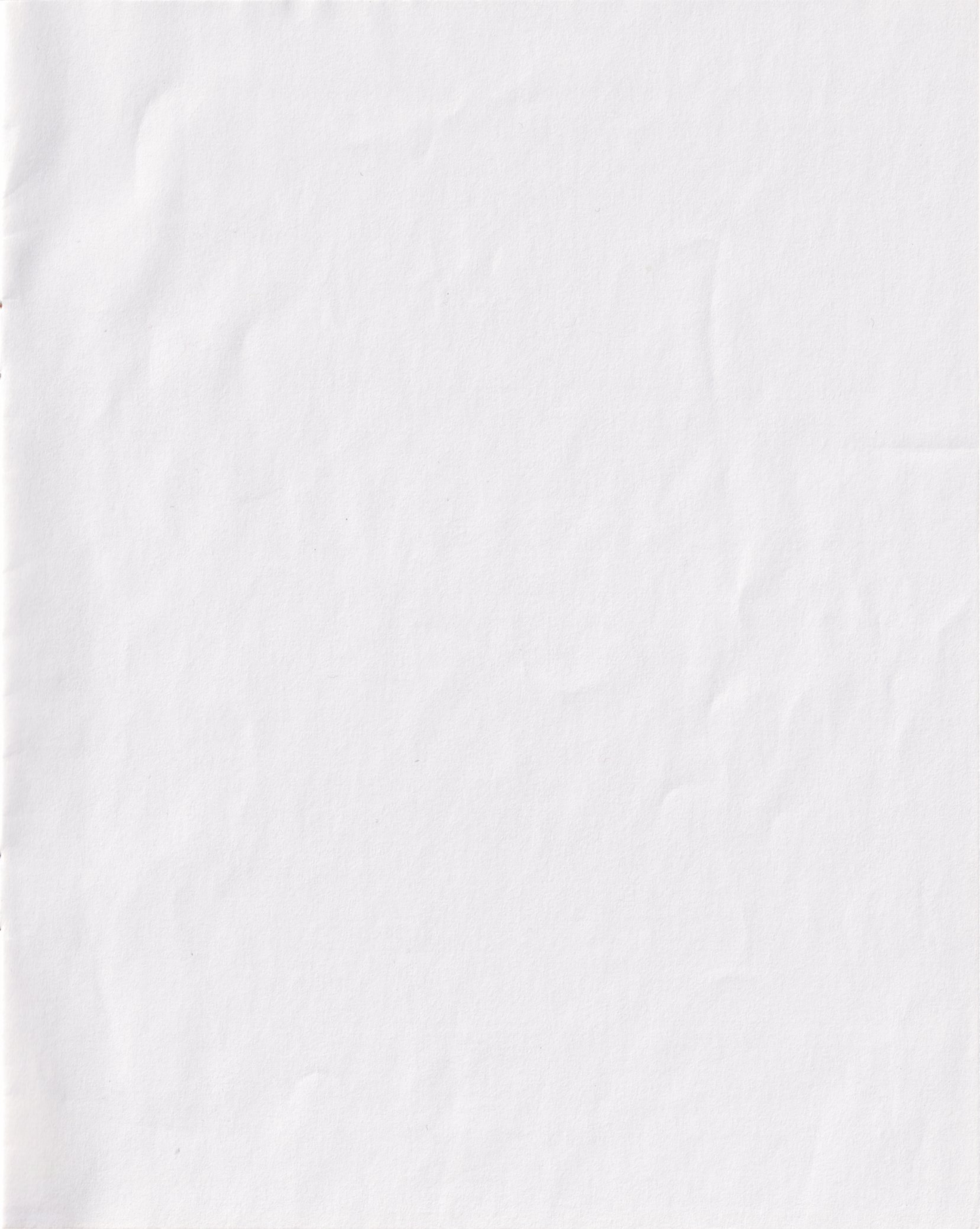
▲ Sie besitzen nicht die nötigen Unterlagen, so daß Ripley offenbar nicht durch die Vordertür hineinkommt.

▲ Sie könnten Ripley die Mauer hochklettern lassen, wenn Sie eine Leiter hätten, vielleicht könnten Sie eine bauen. Weisen Sie Ripley an, sich die Mauer genauer anzusehen. Finden Sie einen Weg hinein?

△ Sie sollten sieben Speichen im Hof der Schmiede erhalten haben. Befinden sich diese in Ihrem Besitz, stecken Sie sie in die Löcher der gemusterten Hofwand neben dem Hof der Schmiede. Auf diese Weise kann Ripley die Mauer hinaufklettern und einen Schleichweg in die Halle der Klassiker nehmen.



Und jetzt... müssen Sie alleine weitermachen!

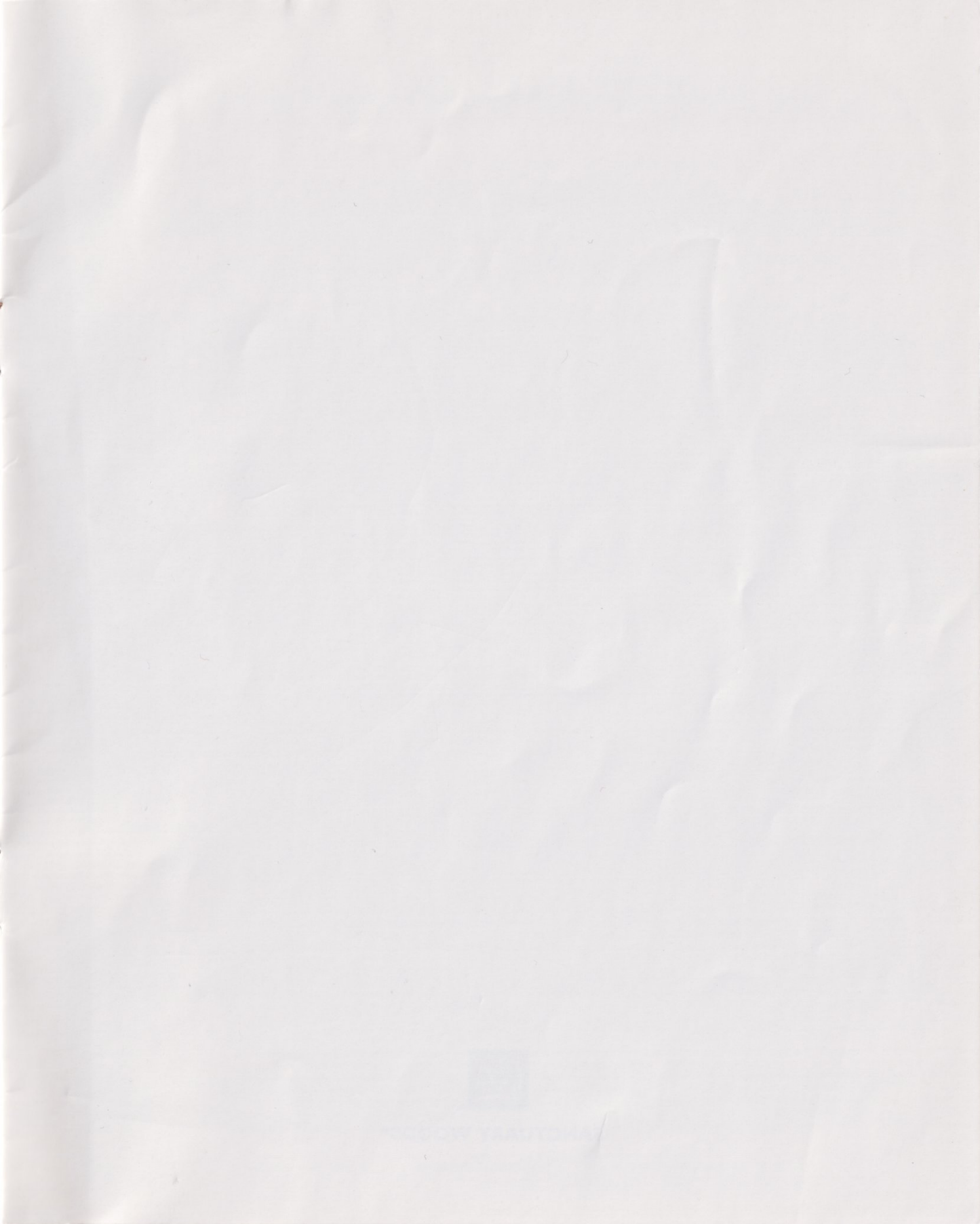


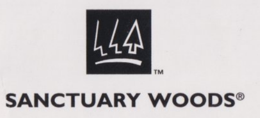
Zugang zur Halle der Klassiker

- Sie besitzen nicht die nötigen Unterlagen, [illegible] die Vordertür hineinkommt.

- Sie könnten Kipley die Mauer hoch [illegible] lassen, wenn Sie eine Leiter hätten; vielleicht könnten Sie eine bauen. [illegible] Sie Kipley um sich die Mauer [illegible] umzusehen. Finden Sie einen Weg hinein?

Und jetzt... [illegible] Sie [illegible] weitermachen!




SANCTUARY WOODS®